

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Landasan teori atau kajian pustaka dalam penelitian merupakan pembahasan teori yang digunakan sebagai landasan penelitian. Kontruksi teoritik yang ada dalam landasan teori akan memberikan landasan bagi pengembangan. Sesuai paparan diatas maka setiap pengembangan memerlukan landasan teori yang berfokus pada pelaksanaan media pembelajaran guna memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

A. Pengertian Pengembangan

Penelitian pendidikan dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). Strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh Borg & Gall disebut sebagai penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut disebut juga suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga *research-based development*. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg & Gall, 2010:194-195). Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai. Menurut Seels & Richey didefinisikan sebagai berikut: "Penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan

pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal”.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan itu memiliki arti yang lebih luas yaitu pertumbuhan perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap yang digunakan dalam konteks menghasilkan produk pembelajaran.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media itu berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Susilana, 2007:6). Istilah perantara atau pengantar ini digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2009:3).

Adapun National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Sukiman, 2011:28). Banyak ahli yang memberikan

batasan tentang media pembelajaran. ACET misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar (Sulihatin.2005 : 23).

Sedangkan kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu "*instruction*". *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung secara dinamis. Ini berbeda dengan istilah "*teaching*" yang berarti mengajar. *Teaching* memiliki konotasi yaitu kegiatan belajar dan mengajar yang berlangsung satu arah dari pendidik ke peserta didik. Dalam hal ini, hanya pendidik yang berperan aktif mengajar sedangkan peserta didik pasif. Setelah memahami pengertian kata "media" dan "pembelajaran" secara terpisah, maka dengan menggabungkan kedua istilah tersebut. Pengertian "media pembelajaran" dengan mudah dapat kita pahami dengan mudah, yaitu apa saja yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran itu dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisiensi) melakukannya (Arsyad, 2011:35). Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

a. Ciri Fiksi (*Fixative Propety*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun dengan media seperti fotografi, video, tape, audio tape, disket computer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Ciri fiksatif ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat. Misalnya dalam proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa bumi tersebut.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransfortasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu rekaman video, audio dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok ditempat yang berbeda dalam waktu yang sama.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan, media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format dengan

masing-masing ciri serta kemampuannya sendiri. Secara umum menurut Anderson (2005:26) media pembelajaran itu diklasifikasikan menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Pengelompokan Media

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, Telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio Cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead Transparency (OHT), film bingkai(slide)
5.	Proyeksi Audiovisual Diam	Film bingkai (Slide) bersuara
6.	Visual Gerak	Film Bisu
7.	Audiovisual gerak	Film gerak bersuara, video/VCD, Televisi
8.	Objek fisik	Benda nyata, model, specimen
9.	Manusia dan Lingkungannya	Guru, Pustakawan, laboran
10.	Komputer	CAI(pembelajaran berbantuan computer), CBI (pembelajaran berbasis computer)

Berdasarkan alat indera yang dirangsang dalam proses pembelajaran, jenis media dapat dibagi ke dalam empat kelompok (Ashyar, 2012:44-46). Adapun kelompok tersebut antara lain:

- a. Media audio yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.
- b. Media Visual yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar

yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

- c. Media audio-visual yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.
- d. Multimedia melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media visual teks, visual diam, visual gerak, dan visual audio serta media interaktif berbasis teknologi computer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Sedangkan menurut Sadiman (2002:81) mengelompokkan jenis media berdasarkan kesiapan pengadanya menjadi dua jenis yaitu:

- 1 Media jadi merupakan media yang menjadi komoditi perdagangan dan terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai.
- 2 Media rancangan merupakan media yang dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu.

Dari berbagai pengelompokan media yang dikemukakan di atas, tampaknya bahwa hingga saat ini belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi media yang baku. Dengan kata lain, belum ada klasifikasi atau pengelompokan media yang berlaku umum untuk mencakup segala aspeknya, terutama untuk suatu sistem instruksional (pembelajaran).

4. Fungsi Media Pembelajaran

Secara teknis media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “Sumber Belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya. Media pembelajaran adalah “bahasanya guru”. Maka, untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar (Munadi, 2010:37).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik, 2009:15). Terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

a. Fungsi atensi.

Media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik

dengan materi pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b. Fungsi afektif.

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi kognitif.

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan meningkatkan informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris.

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain media berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disampaikan dengan teks atau disajikan verbal.

Media Pembelajaran menurut Arsyad (2002:19), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1)

memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media pembelajaran mampu membuat pembelajaran lebih menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit diterima oleh peserta didik. Secara umum media mempunyai kegunaan:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sujana dan Rivai (2002:2) memaparkan manfaat media pengajaran dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1 Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2 Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- 3 Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar untuk setiap mata pelajaran.
- 4 Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas yang lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi

ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.

- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat penghibur, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik semata.
- e. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat kegiatan belajar mengajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- g. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

6. Pemanfaatan Media Pembelajaran di Sekolah

Seorang pendidik hendaknya memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan media ke dalam rencana pembelajaran meliputi tujuan, materi, strategi, dan juga waktu yang tersedia. Pembagian pemanfaatan media pembelajaran pada dua pola, yakni pemanfaatan media dalam situasi belajar mengajar di dalam kelas atau ruang dan pemanfaatan media di luar kelas. Dalam konteks pemanfaatannya di dalam kelas, kehadirannya dimaksudkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu.

Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran di kelas antara lain:

- a. Persiapan pendidik dalam menetapkan tujuan yang akan dicapai melalui media pembelajaran sehubungan dengan pelajaran (materi) yang akan dijelaskan dengan strategi-strategi penyampaian.
- b. Persiapan kelas bukan hanya menyiapkan perlengkapan, tetapi juga mempersiapkan peserta didik dari sisi tugas, misalnya agar dapat mengikuti, mencatat, menganalisis, mengeritik, dan lain-lain.
- c. Penyajian media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristiknya.
- d. Sesudah penyajian perlu ada kegiatan belajar sebagai tindak lanjutnya, misalnya diskusi, laporan, dan tugas lain.

7. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media yang tepat sasaran maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Memilih media hendaknya dilakukan secara cermat dan pertimbangan yang matang. Secara singkat dapat dikatakan bahwa dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan.

Untuk memperoleh kesesuaian tersebut dibutuhkan beberapa indikator atau kriteria diantaranya: Tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung, dan lain-lain. Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Namun demikian

secara teoritik bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada afektifitas program pembelajaran.

C. Media Lubang Informasi

1. Pengertian Media Lubang Informasi

Media Lubang Informasi merupakan media yang termasuk pada media grafis. Dalam bahasa Yunani, *graphikos* mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis sebagai kata sifat. Graphics diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif. Berdasarkan pengertian di atas, istilah media grafis dapat diartikan sebagai media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Seperti halnya dengan media lubang informasi ini yaitu memahami materi kepada peserta didik. Karena media ini dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan akan disampaikan dan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media pembelajaran ini terdapat sebuah lubang dan setiap bagiannya dari lubang tersebut terdapat sebuah informasi atau pengetahuan.

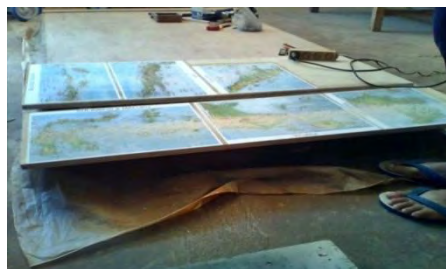
Sehingga dapat disimpulkan bahwa media lubang informasi adalah sebuah media pembelajaran dua dimensi yang menyalurkan informasi pengetahuannya melalui lubang yang terdapat dalam media, makanya media ini dinamakan media lubang informasi.

2. Tujuan Media Lubang Informasi

Tujuan pengembangan media ini adalah membuat pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa (Arsyad, 2009:24), sedangkan secara empiris tujuan media ini yaitu (1) dapat digunakan untuk memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, (2) melatih kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, (3) Peserta didik tidak bosan saat kegiatan pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media ini juga sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada pembelajaran IPS yang memiliki manfaat untuk meningkatkan pemahaman atau pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPS.

3. Desain Media Lubang Informasi

Bahan yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini berasal dari bahan-bahan yang mudah didapat dan harganya juga relatif murah yaitu terbuat dari papan kayu atau kertas karton yang berbentuk persegi sesuai dengan ukuran pulau-pulau yang ada di Indonesia. Kemudian pada peta tersebut diberi beberapa lubang yang didalamnya terdapat gambar dan informasi tentang kebudayaan-kebudayaan yang terdapat di Indonesia. Adapun desain media lubang informasi adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Gambar pembuatan media



Gambar 2.2 Gambar penampakan lubang dalam media



Gambar 2.3 gambar peta dengan lubang informasi tertutup

Media ini termasuk media pembelajaran visual dan dua dimensi (grafis) yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan (siswa) yang dinyatakan dalam bentuk simbol kata-kata, gambar, dan garis. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan mudah diingat orang (Susilana, 2007:13-14).

Kelebihan media grafis (1) dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, (2) dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, (3) pembuatannya mudah dan harganya murah. Sedangkan kelemahan media grafis (1) membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya dan (2) penyajian pesan hanya berupa unsur visual (Susilana, 2007:14).

Menurut Siddiq (2009:29) tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam mengembangkan bahan pembelajaran visual dan dua dimensi (grafis) sebagai berikut:

a. Penentuan kebutuhan belajar siswa

Pengembangan dan penggunaan media disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, jika media dibutuhkan peserta didik untuk mendukung kegiatan pembelajaran maka dalam belajar perlu adanya media pembelajaran.

b. Perumusan tujuan atau kompetensi pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar membutuhkan adanya sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Sebelum memilih atau menggunakan media pembelajaran perlu memilih dan menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan indikator atau tujuan pembelajaran.

c. Pengembangan materi

Materi yang dikembangkan dalam media disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran, sehingga media yang digunakan bermakna dan bermanfaat.

d. Visualisasi pesan pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Media yang bermakna dan bermanfaat adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau tujuan pembelajaran.

e. Produksi

Produksi adalah tahap akhir mendesain suatu media. Media yang layak dan bermanfaat bagi peserta didik dapat diproduksi secara massal dalam kegiatan pembelajaran.

4. Langkah-langkah Penggunaan Media Lubang Informasi

Cara kerja penggunaan media lubang informasi pertama yaitu guru menjelaskan cara kerja atau langkah penggunaan media sebelum siswa belajar secara mandiri. Dalam kegiatan pembelajaran guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran yang cocok untuk penerapan media lubang informasi adalah model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Langkah-langkah penggunaan media lubang informasi pada mata pelajaran IPS, yaitu:

- a. *Pertama*, guru memberikan penjelasan dan pengarahan cara penggunaan media lubang informasi.
- b. *Kedua*, guru memberikan pemahaman konsep materi kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia.
- c. *Ketiga*, siswa mengamati dan memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media lubang informasi.
- d. *Keempat*, guru mencontohkan cara penggunaan media lubang informasi.

- e. *Kelima*, untuk memperkuat pemahaman siswa tentang penggunaan media lubang informasi dalam mata pelajaran IPS, maka guru akan membentuk siswa dalam kelompok-kelompok kecil sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD

1. Pengertian Pendidikan IPS

Pendidikan merupakan kegiatan mentransfer ilmu dengan cara memberi pelatihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran dari seorang pendidik kepada peserta didik. Pendidikan dan pembelajaran merupakan satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan karena pendidikan dilakukan dalam proses pembelajaran. Susilana (2008:1), mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran melibatkan peran antara peserta didik dengan pendidik dalam memanfaatkan sumber belajar sehingga memperoleh pengetahuan.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau *Social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan berbagai perspektif sosial yang berkembang di masyarakat. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau murid dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan Negara lain, baik yang ada di masa sekarang

maupun dimasa lampau. Dengan demikian murid yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau.

Gagasan IPS di Indonesia pun banyak mengadopsi dan mengadaptasi dari sejumlah pemikiran perkembangan *Social Studies* yang terjadi di luar negeri terutama perkembangan pada NCSS sebagai organisasi professional yang cukup besar pengaruhnya dalam memajukan *Social Studies* bahkan sudah mampu mempengaruhi pemerintah dalam menentukan kebijakan kurikulum persekolahan. IPS untuk tingkat sekolah sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan humaniora dan ilmu pengetahuan alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di Sekolah. Oleh karena itu IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga Negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah social serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga Negara yang baik.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.

2. Fungsi dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Mengenai tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (pendidikan IPS), para ahli sering mengkaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Gross (2005:14) menyebutkan bahwa tujuan Pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Tujuan lain dari Pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari Pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut.

Kemampuan dan ketrampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan agar pembelajaran Pendidikan IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan ketrampilan dasar bagi peserta didik untuk menjadi manusia dan warga Negara yang baik. Hal ini dikarenakan pengkondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan (Aziz Wahab, 2005:15).

Sedang menurut Ahmadi (2011:10) tujuan IPS sebagai pendidikan yaitu membekali anak didik, dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk masa depannya, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional.

Menurut Sapriya (2009:194) Mata pelajaran IPS berfungsi agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

3. Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dan terpadu. Bidang studi IPS mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik yang berbeda dengan bidang studi yang lain. Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungannya, baik dengan lingkungan fisik maupun sosial budayanya (Hidayati, 2008:126). Materi dan bahan pembelajaran IPS bersumber pada berbagai aspek kehidupan yang terjadi pada manusia

dengan lingkungannya seperti kebudayaan, keadaan lingkungan, keadaan sosial dan sejarah.

E. Minat Siswa

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Sedangkan menurut Dimiyati (2009:38) minat adalah sebagai sebab yaitu kekuatan pendorong yang memaksa seseorang menaruh perhatian pada orang, situasi, atau aktifitas tertentu dan bukan pada yang lain, atau minat akibat yaitu pengalaman efektif yang distimularkan oleh hadirnya orang atau objek, atau berpartisipasi pada suatu aktifitas.

Indikator minat ada empat, yaitu: 1. perasaan senang, 2. ketertarikan siswa, 3. perhatian siswa, dan 4. keterlibatan siswa (Safari, 2003). Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut:

1. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Minat seseorang tidak timbul secara tiba-tiba. Minat tersebut ada karena pengaruh dari dua faktor yaitu:

1. Faktor Internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri.
2. Faktor Eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

Aspek minat dibagi menjadi tiga aspek, yaitu: a) aspek kognitif, b) aspek afektif, dan c) aspek psikomotor. Ketiga aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Aspek Kognitif

Aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat. Minat pada aspek kognitif berpusat seputar pertanyaan, apakah hal yang diminati akan menguntungkan? Apakah akan mendatangkan kepuasan? Ketika seseorang melakukan suatu aktivitas, tentu mengharapkan sesuatu yang akan didapat dari proses suatu aktivitas tersebut. Sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas akan dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari suatu aktivitas yang dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan pun berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh dari suatu aktivitas yang dilakukan sehingga suatu aktivitas tersebut akan terus dilakukan.

2. Aspek Afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampilkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktivitas yang diminatinya. Seperti aspek kognitif, aspek afektif dikembangkan dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, guru, dan kelompok yang mendukung aktivitas yang diminatinya. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapat penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya, maka seseorang tersebut akan fokus pada aktivitas yang diminatinya. Dan akan memiliki waktu-waktu khusus atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan suatu aktivitas yang diminatinya tersebut.

3. Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotor. Seseorang yang memiliki minat tinggi terhadap suatu hal akan berusaha mewujudkannya sebagai pengungkapan ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya.

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu dorongan yang tinggi dalam hal pemusatan perhatian terhadap kegiatan belajar melalui interaksi dengan lingkungannya dan akan menimbulkan perubahan perilaku.

